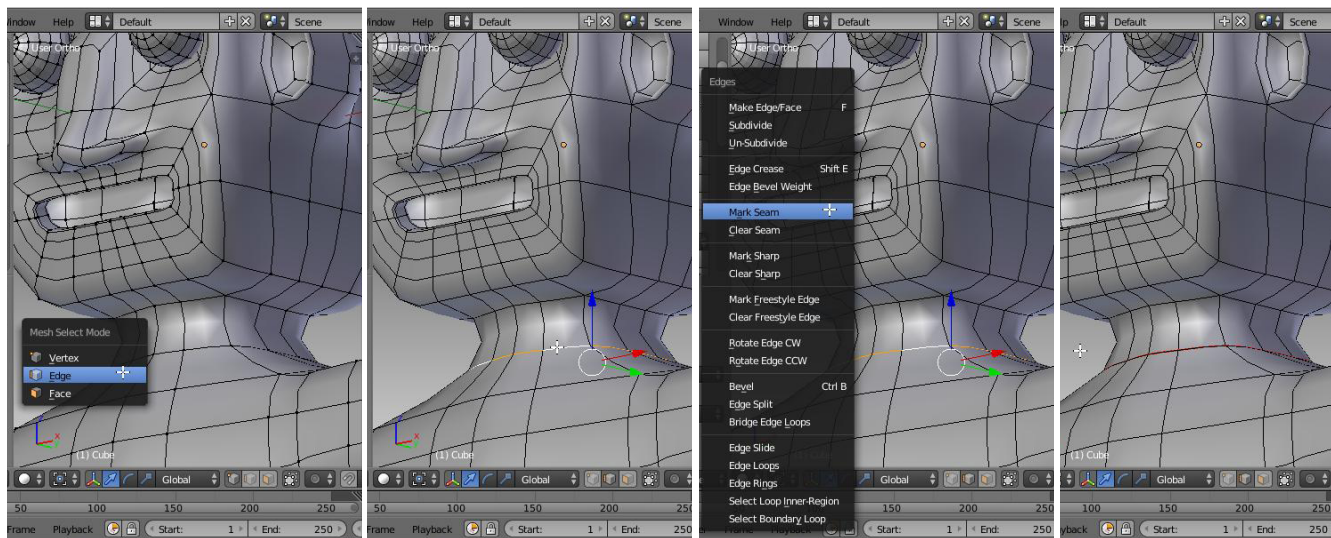
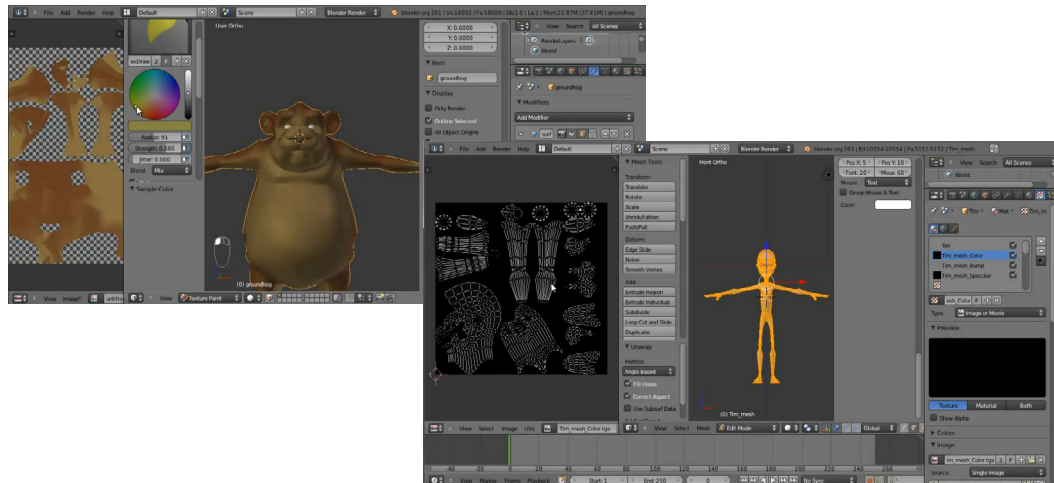


Blendo 4 hud och kläder s. 1

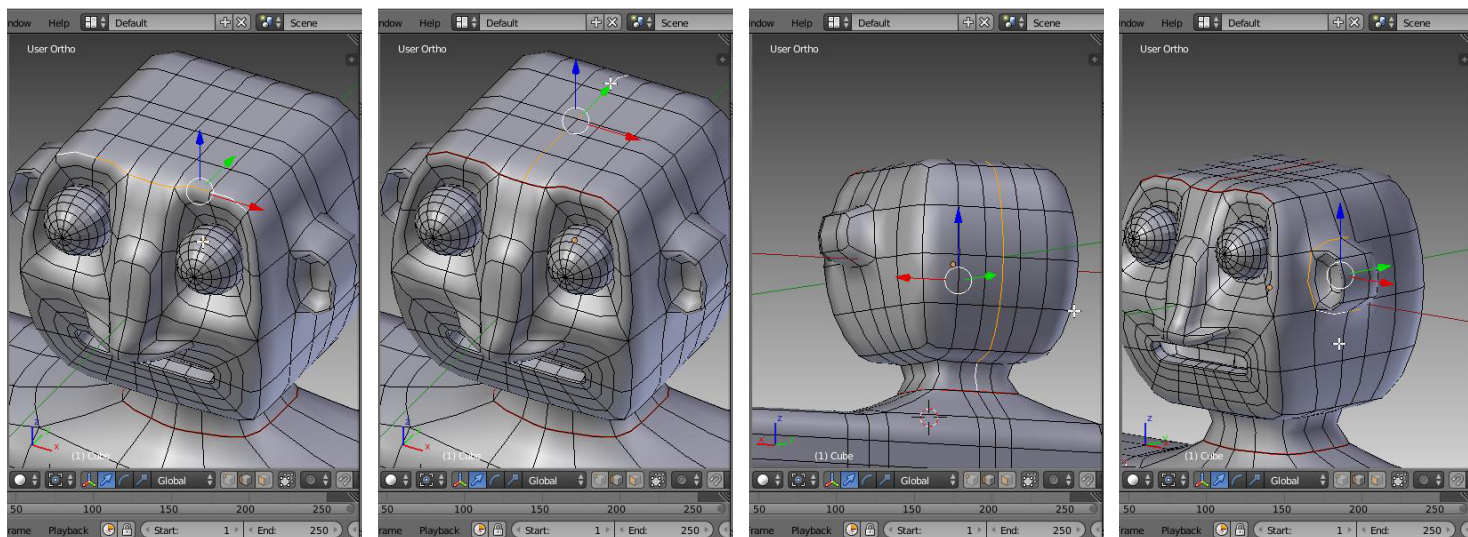
På Youtube.com finns David Wards Groundhog. I del 3 får jordsvinet färg på kroppens olika delar. I David Wards Tim del 6, 7 och 8 får karaktären Tim skinn på kroppens olika delar.

Figuren Blendo får i den här handledningen nästan enklast tänkbara material på kroppen.



För att kunna sätta olika färg/material på kroppen behöver man dela upp den med hjälp av gränser som kallas sömmar(eng seam)

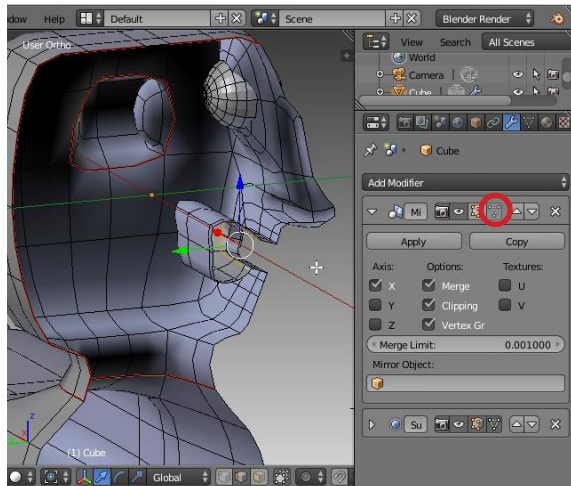
CTRL+TAB för att välja Edge sen ALT klicka på en loop kring halsen för att markera loopen.
CTRL+E och Mark Seam - loopen färgas röd



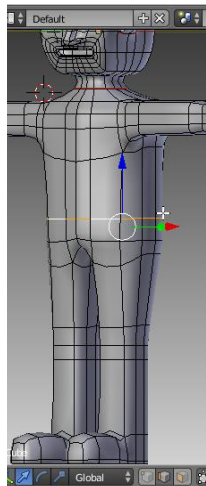
För att kunna plana ut ansiktet så att det går att göra en bild av det behöver man en söm i pannan och en söm från pannan ner i nacken,

Örat behöver också lossas och sprättas upp så att det går att plana ut.

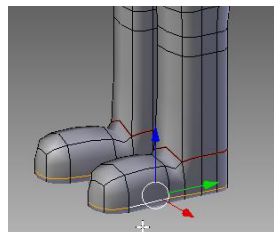
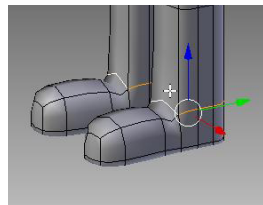
Blendo 4 hud och kläder s. 2



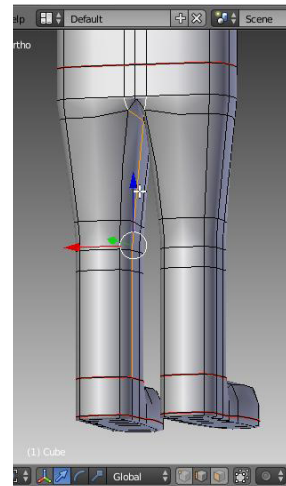
Man kan se till att stänga av Modifiern Mirror så att man kan skapa en söm runt munhålan.



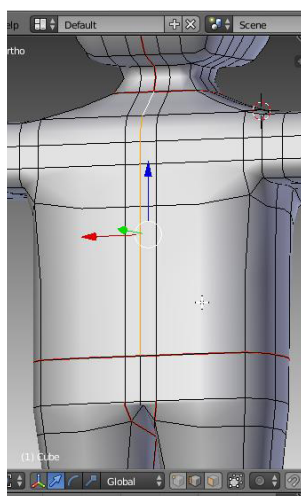
En söm kring midjan



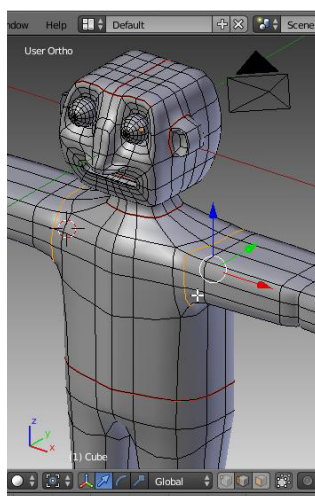
Sömmar för att skilja skor och skosulor.



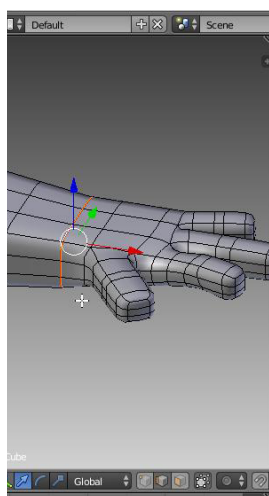
Byxorna behöver kunna sprättas upp



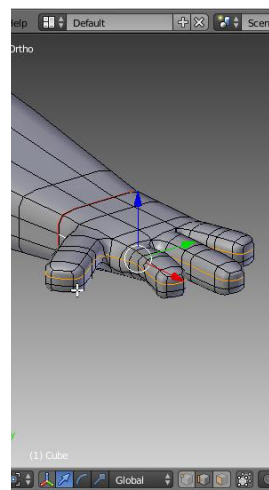
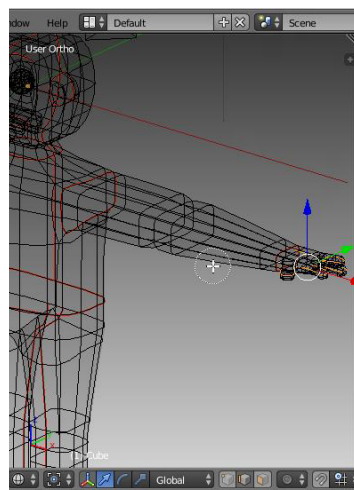
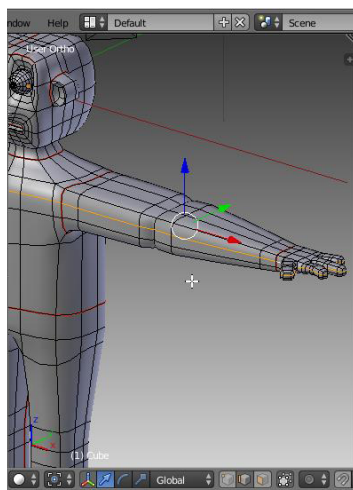
Ryggen behöver kunna sprättas upp



Armarna behöver kunna lossas

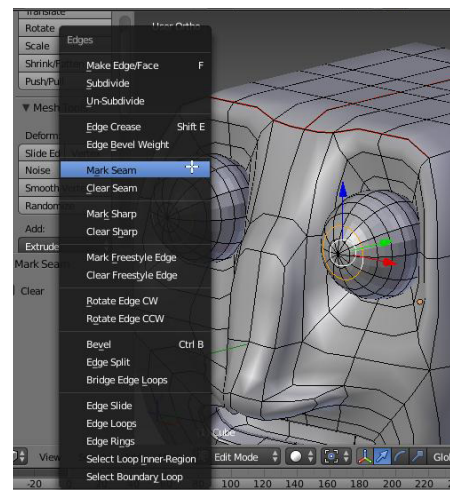


Och händerna behöver kunna lossas



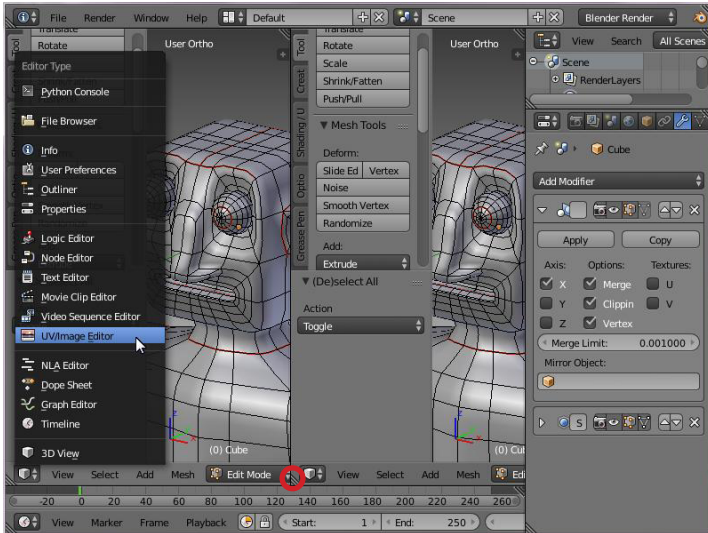
Händerna behöver kunna delas. Markerar man loopen så blir det en för lång markering. Man behöver avmarkera en bit på både framsidan och baksidan av armen.

C-tangenten och sen SHIFT och man kan avmarkera för att sen skapa en söm bara kring handen.



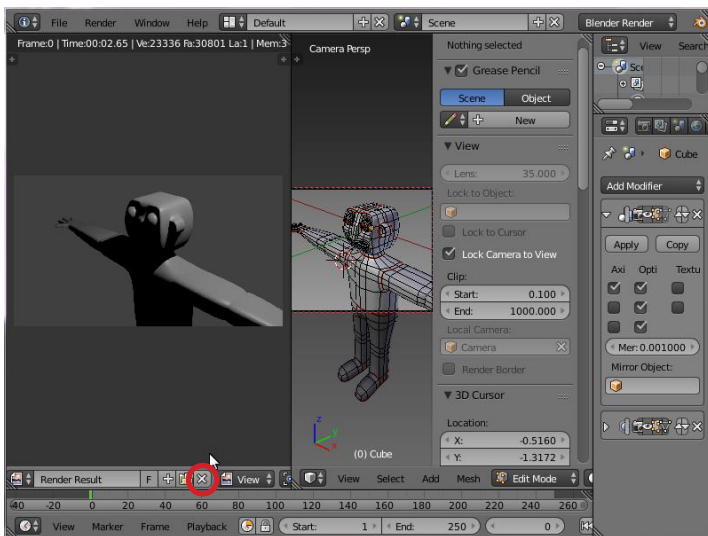
Ögat behöver också delas upp så att man får en pupill som man sen kan färgsätta.

Blendo 4 hud och kläder s. 3



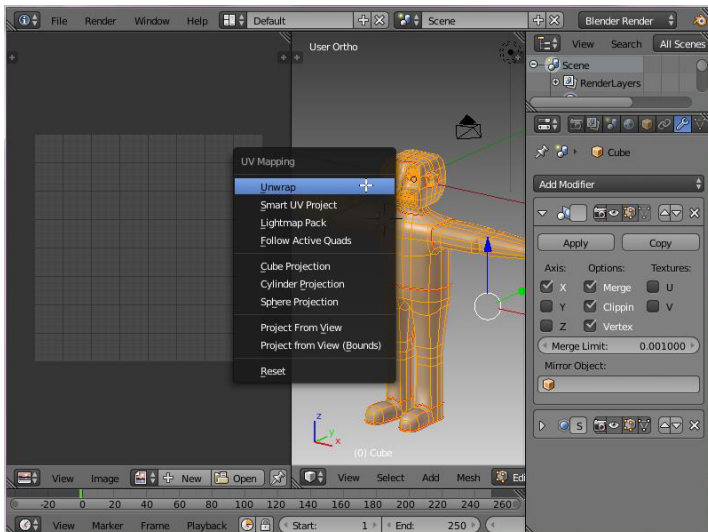
För att få se hur de områden ser ut som man skapat med hjälp av sömmarna behöver man ta fram ett fönster med UV/Image Editor.

Så först behöver man skapa ett nytt fönster genom att dra i den lilla triangeln nere i 3D-fönstrets vänstra hörn och sen ta fram UV/Image Editorn.

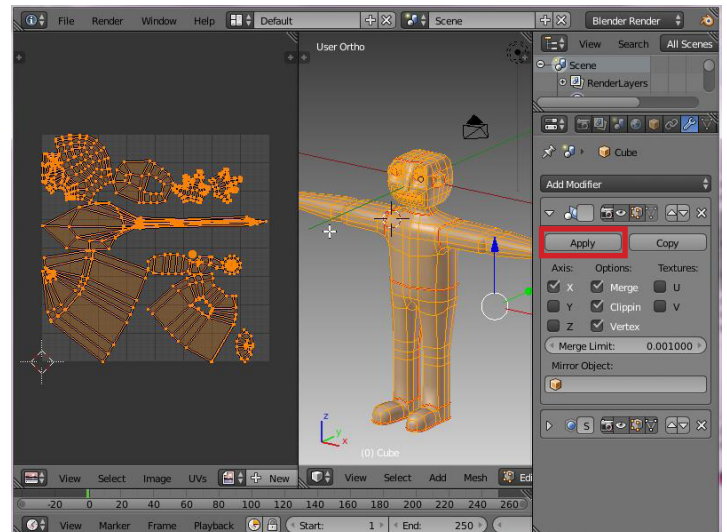


Om man renderar figuren i Blender så skapas bilden i UV/Image Editorn.

För att ta bort den renderade bilden så får man lov att klicka ett litet kryss nere på menyn och man får syn på UV-fönstret.



Först får man lov att markera hela figuren i Edit Mode genom att klicka A tills hela figuren är markerad. U-tangenten tar fram en meny och man kan välja Unwrap



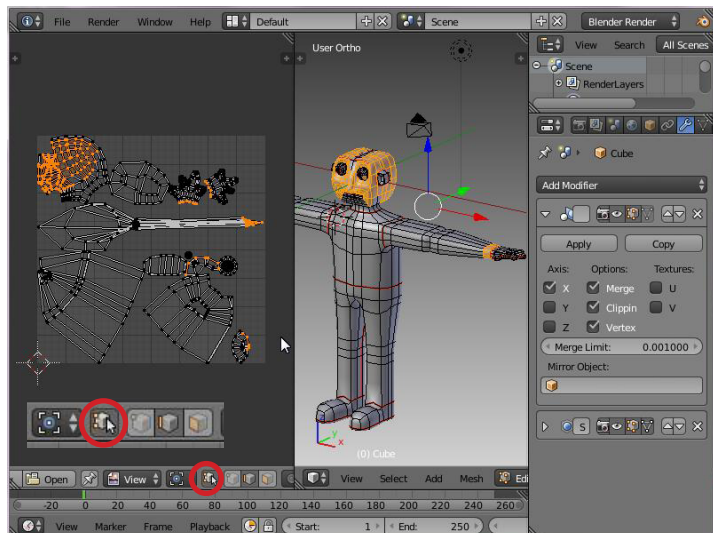
De delar man delat upp figuren i lägger sig platt i UV/Image Editor.

Eftersom figuren har en Mirror Modifier så får man bara syn på ena halvan av figuren.

Man kan också se att man har missat att skapa vissa sömmar.

När man rätat till det så kan man klicka Apply på Mirror Modifiern och figurens två delar läggs samman.

Blendo 4 hud och kläder s. 4



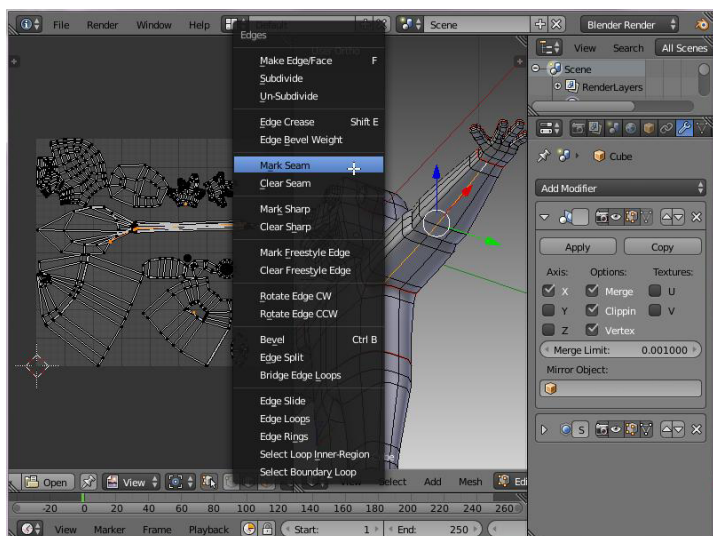
För att få se hur delarna i 2D-fönstret och 3D-fönstret hör ihop så finns det en liten knapp att markera under 2D-fönstret.

Sen kan man markera vertex i 2D-fönstret och få syn på var delarna finns i 3D-fönstret. Och det går också att göra tvärtom markera delar i 3D-fönstret och få se var de finns i 2D-fönstret.

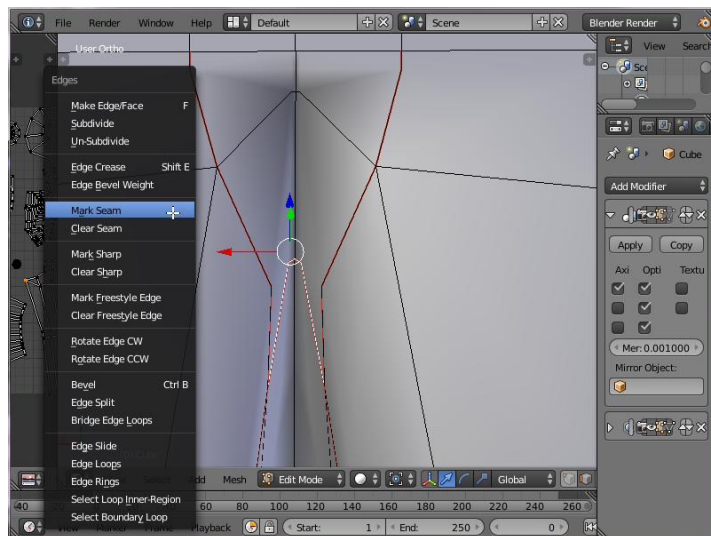
C-tangenten och man kan markera delar.

Här ser man var halva huvudet befinner sig i 2D-fönstret.

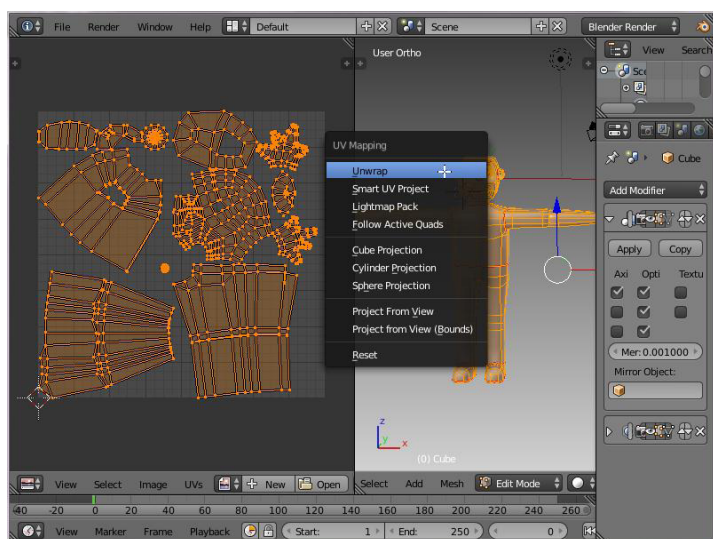
Och man ser att det fattas en söm på armen för att den ska lägga sig snyggt i 2D-fönstret.



Om man går till 3D-fönstret och skapar en ny söm under armen så kan armen läggas ut snyggt i 2D-fönstret.



Det fattas också en söm mellan benen.

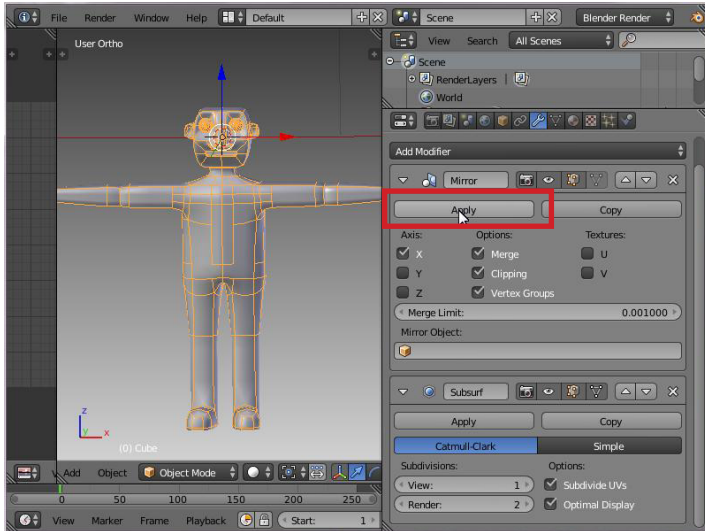


A-tangenten och man kan markera hela figuren i 3D-fönstret i Edit Mode.

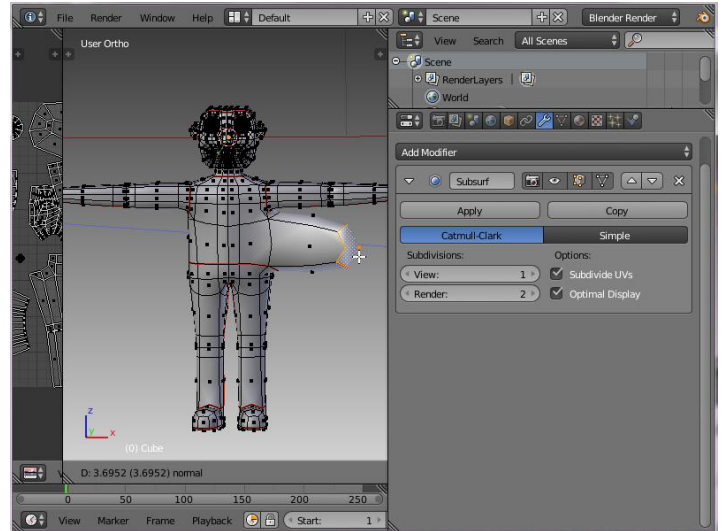
U-tangenten och man får fram en meny och kan välja Unwrap.

Nu lägger sig figurens alla delar snyggt i 2D-fönstret.

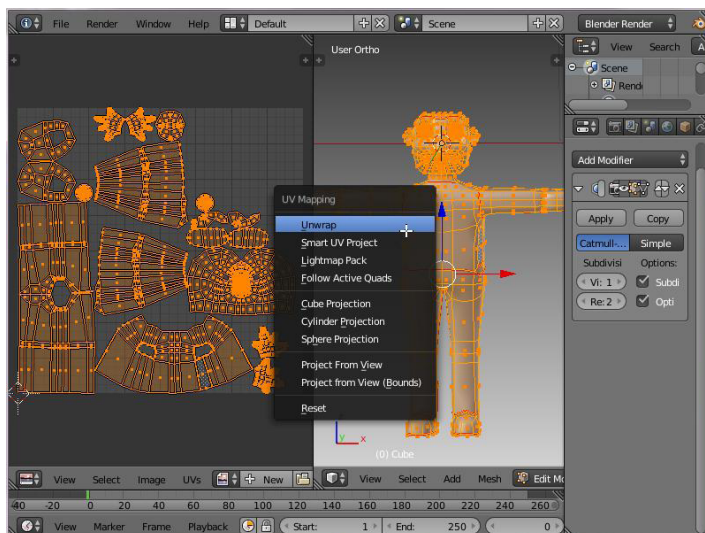
Blendo 4 hud och kläder s. 5



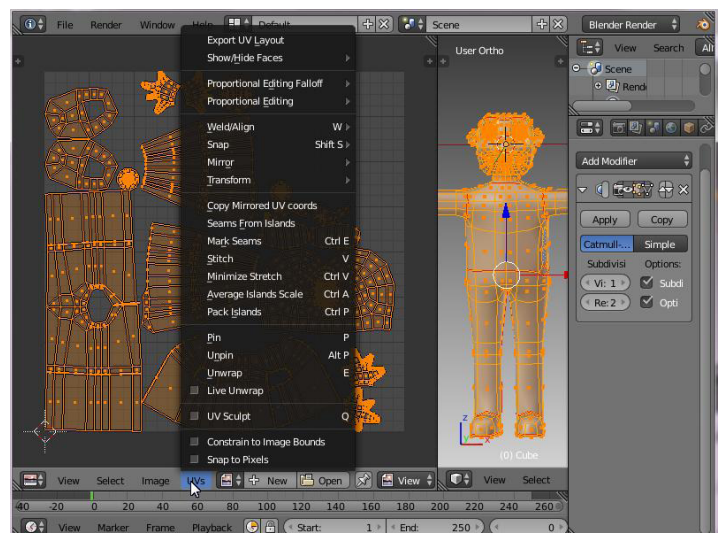
För att sätta ihop de två halvorna av figuren som Modifiern Mirror skapar så får man gå till Object Mode - markera figuren och klicka Apply.



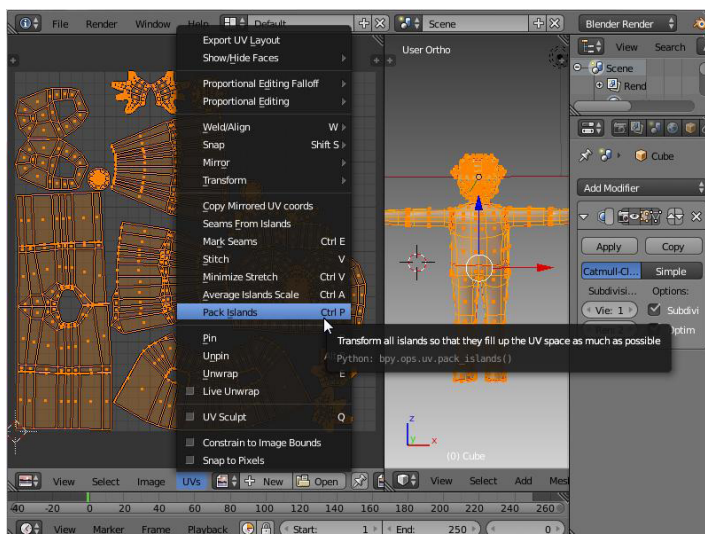
Modifiern Subsurf - Subdivision Surface finns kvar. Den gör kroppen lite mjukare. I Edit Mode kan man testa - dra i någon kroppsdel och se att Mirror Modifiern inte längre finns kvar.



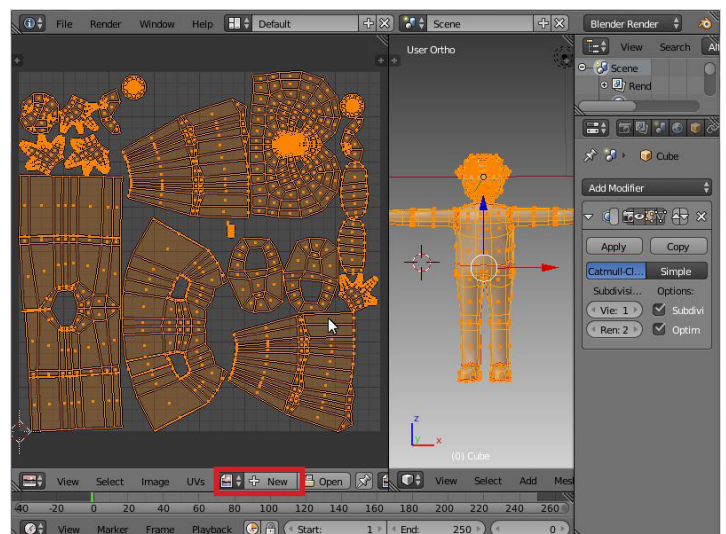
A för att välja hela figuren i Edit Mode. Sen U och Unwrap och kroppens delar lägger sig i UV/Image Editorn



På menyn under UV-fönstret finns UV som ger en massa möjligheter.

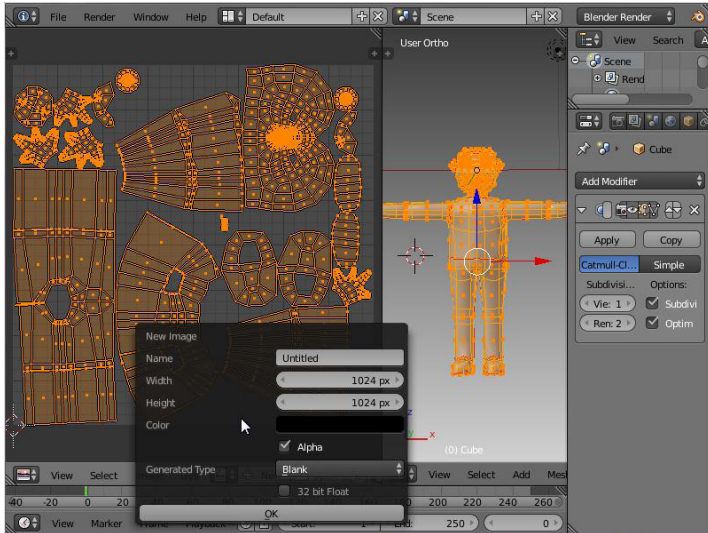


Man kan klicka Average Island Scale och Pack Islands

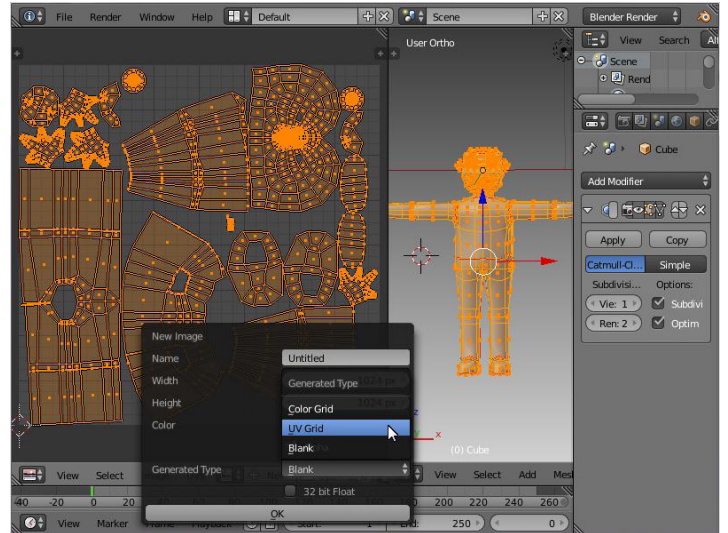


Och figurens delar lägger sig lite snyggare i UV-fönstret. Sen kan man klicka New för att få en 2D-bild med figurens delar utlagda på.

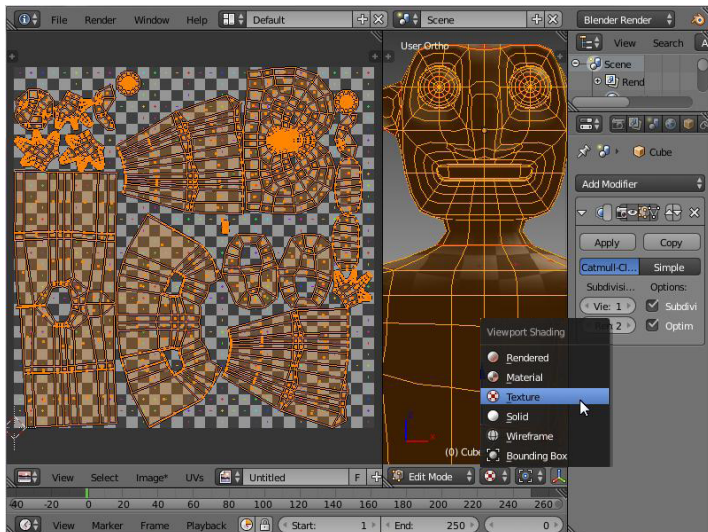
Blendo 4 hud och kläder s. 6



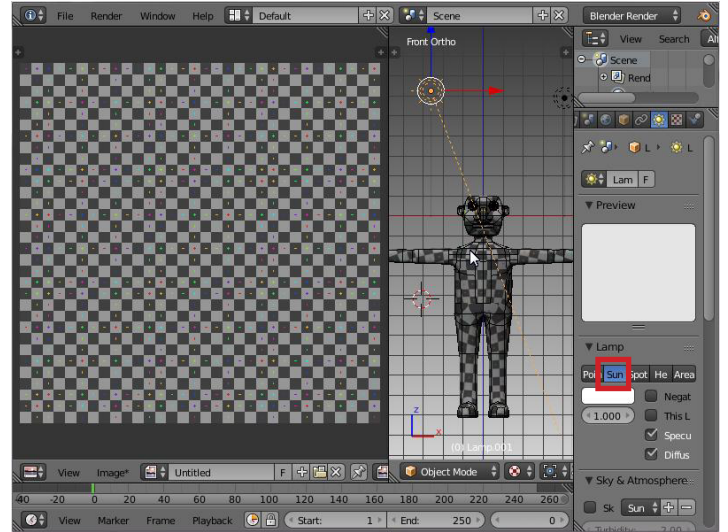
Man kan sätta namn på bilden och välja en storlek för bilden. Effektiva vanliga storlekar är 1024*1024 pixels eller 2048*2048 pixels.



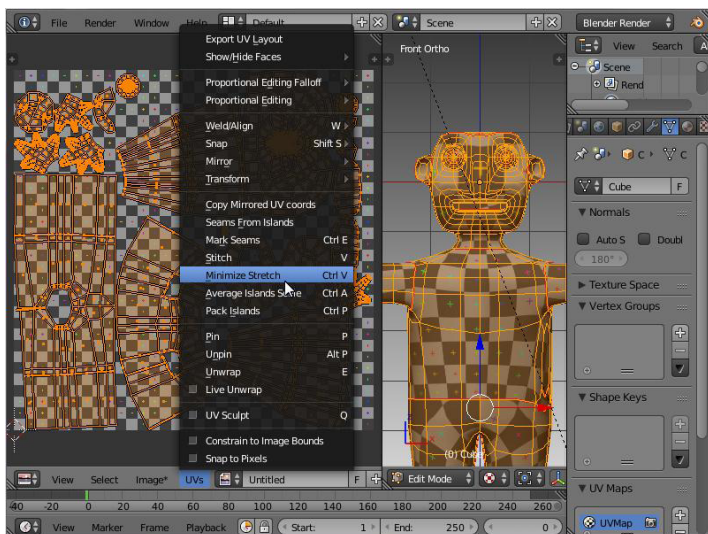
Man kan välja på tre typer - Color Grid och UV Grid skapar ett rutnät på bilden. Blank ger en enfärgad bild.



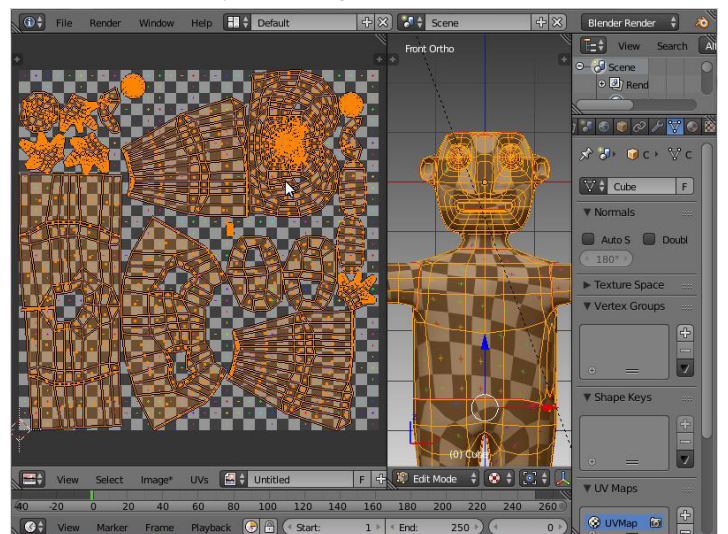
För att få se texturen på figuren så behöver man välja Texture men figuren blir mörk så den behöver mer belysning.



Går man till Object Mode så kan man markera lampan och SHIFT+D för att få en kopia av lampan. Man kan göra om lampan till en sol för att sen R - för att rotera solen så att den lyser på figuren.

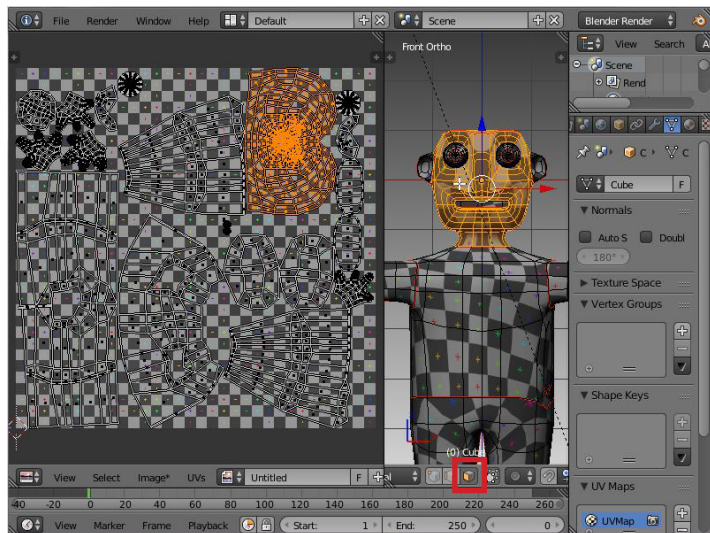


Man kan klicka Minimize Stretch för att sen rulla på mushjulet för att försöka få kvadraterna i mönstret bli ungefär lika stora.

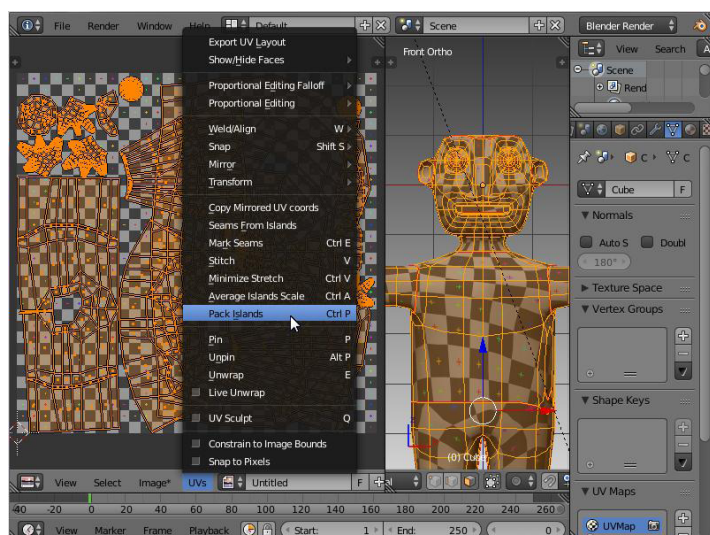


Här har det dykt upp fler kvadrater i ansiktet.

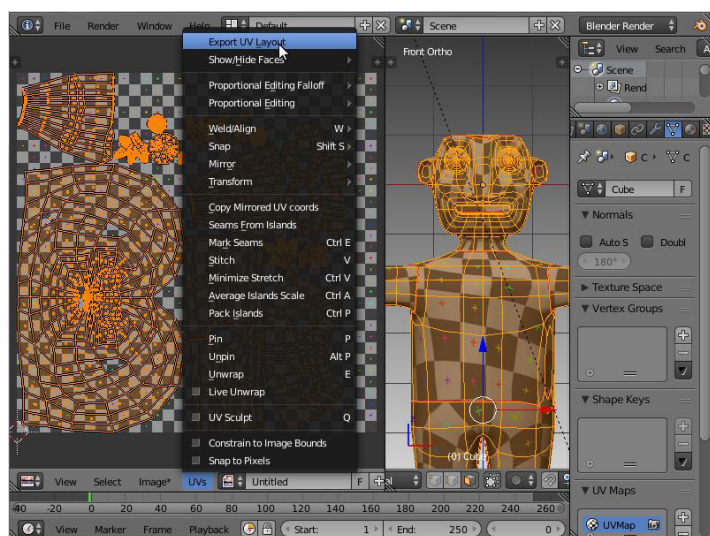
Blendo 4 hud och kläder s. 7



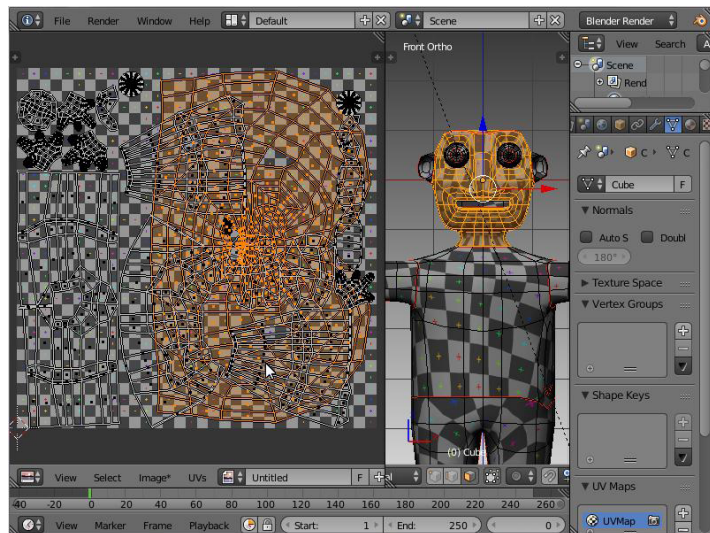
Om man ser till att Face är valt i 3D-fönstret så kan man föra muspekaren över figurens olika delar och trycka på L och den delen markerats. Här har huvudet markerats.



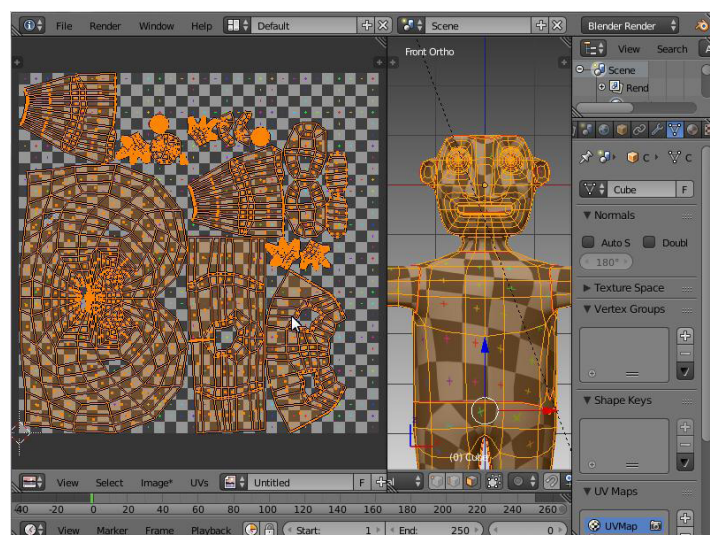
A för att markera alla delar sen UV > Pack Islands



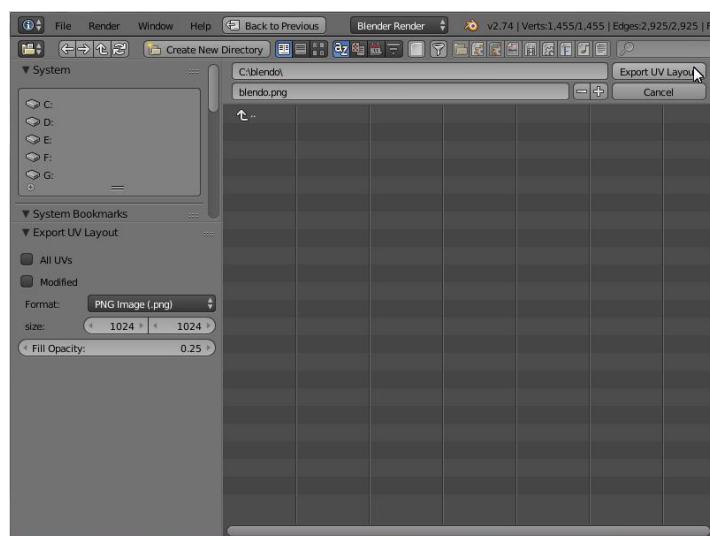
Det går att skapa en bild av UV-fönstret. Gå till UV > Export UV Layout



I UV-fönstret - S och man kan skala upp huvudet så man kan ge det mer detaljer.
G för att flytta runt den valda delen.

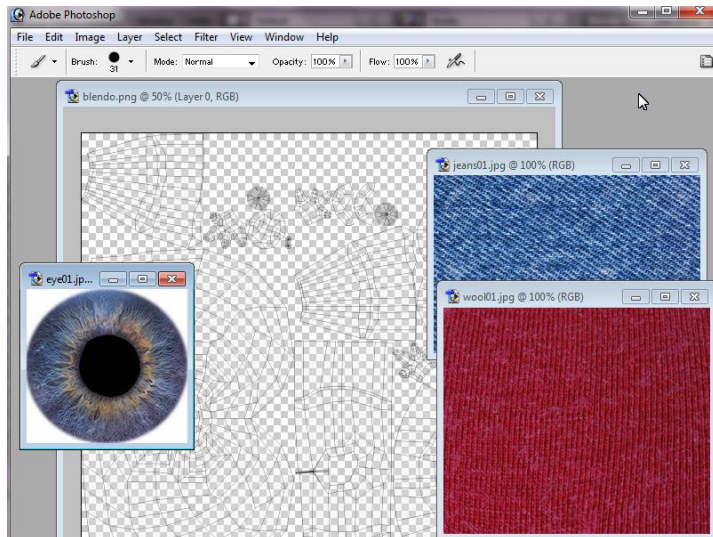


Och huvudet brer ut sig över en större yta och det blir lättare att detaljera huvudet om man så vill.

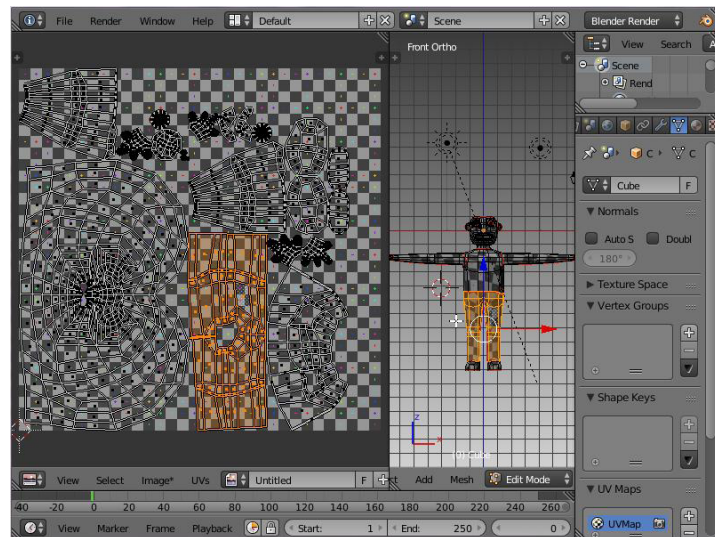


Spara bilden som en PNG bild

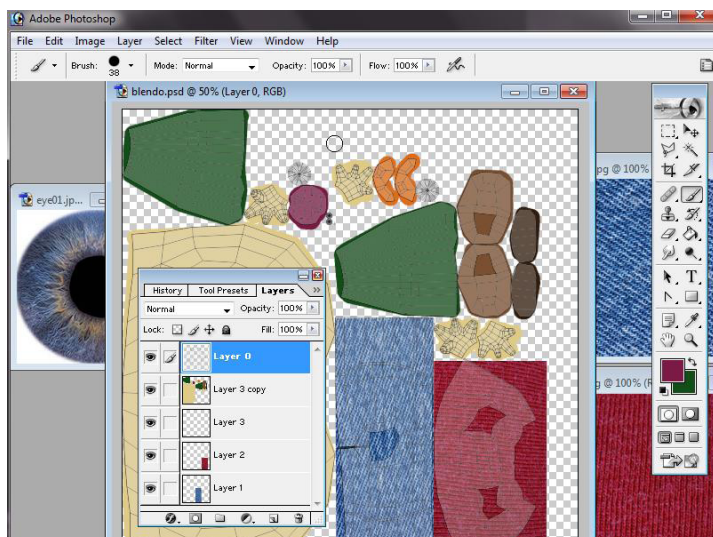
Blendo 4 hud och kläder s. 8



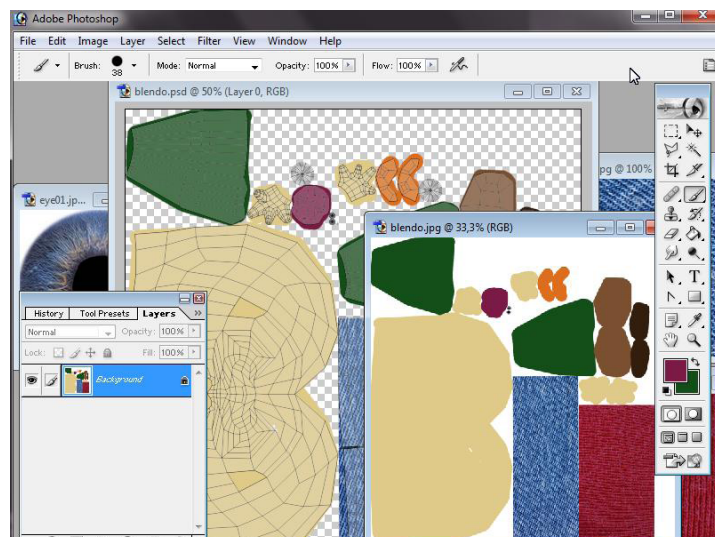
Den exporterade PNG bilden är transparent förutom de linjer som visar figurens delar. Man kan ta in andra bilder som en pupill, jeansstyg osv att använda för att klistra in i bilden.



Var figurens olika delar befinner sig i 2D bilden får man reda på genom att i Blender välja Face-select och föra muspekaren över figurens delar och trycka på L-tangenten för att markera en viss del.

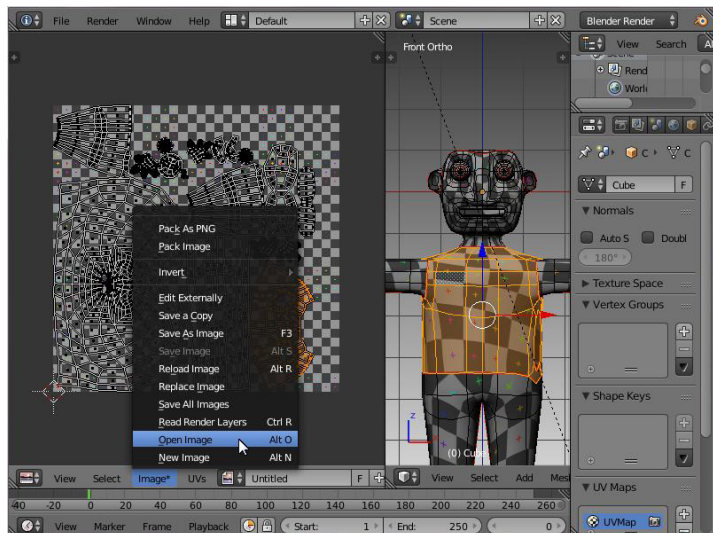


I Gimp, Photoshop andra bildprogram kan man skapa lager för att klistra in bilder - här har ögat och jeansstyget mm klistrats in och andra delar har målats. Det går sen att släcka det översta lagret med UV-bilden för att exportera bilden som tex en .jpg-bild.

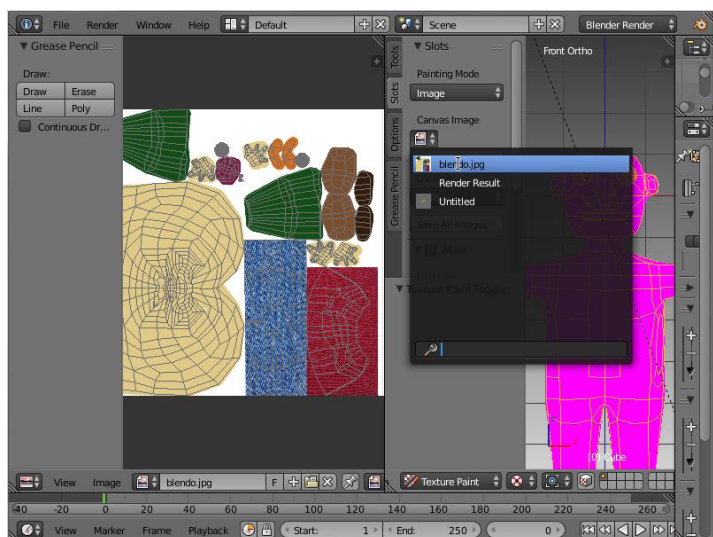


Här har den exporterade .jpg-bilden importerats.

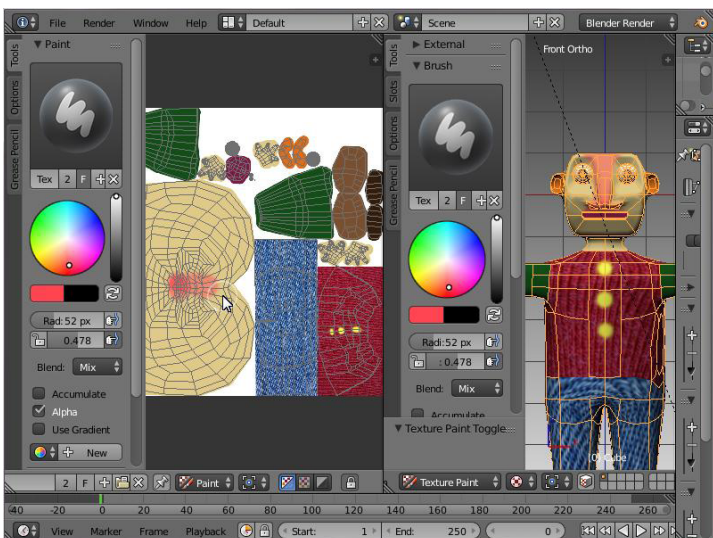
Blendo 4 hud och kläder s. 9



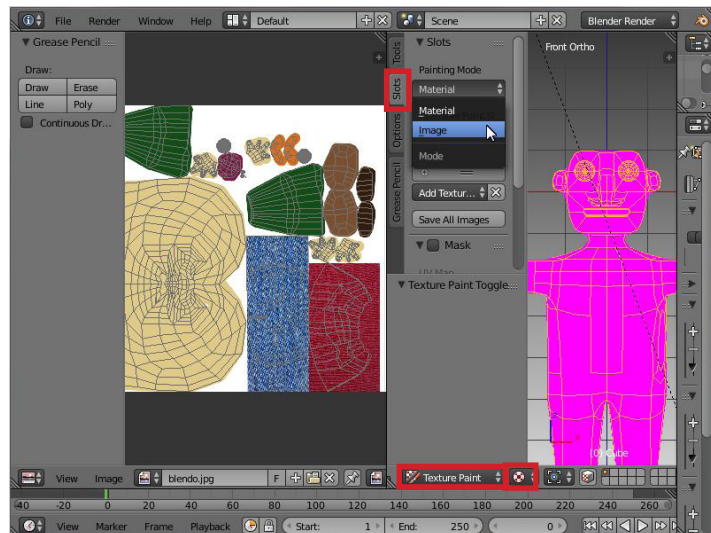
Man får lov att importera bilden i Blender.



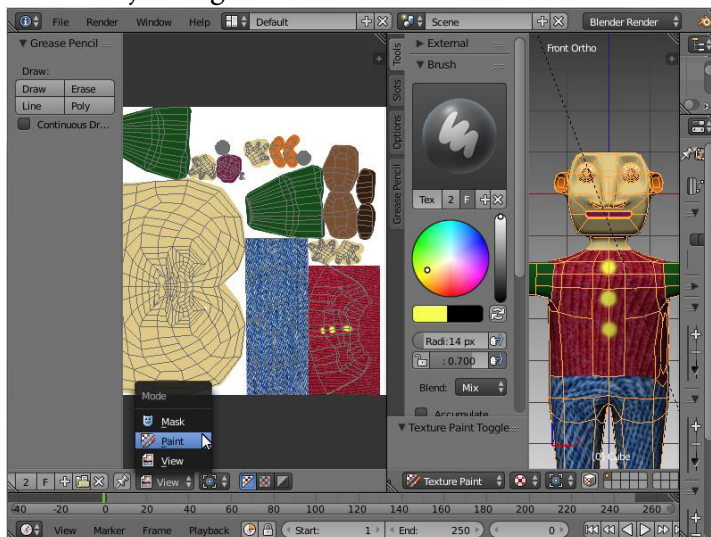
För att sen välja den importerade bilden.



Det går också att måla i UV-fönstret. Figurens näsa målades lite röd i UV-fönstret.



I 3D-fönstret kan man välja Texture Paint och trycka på T för att ta fram Tools menyn och välja fliken Slots för att välja Image

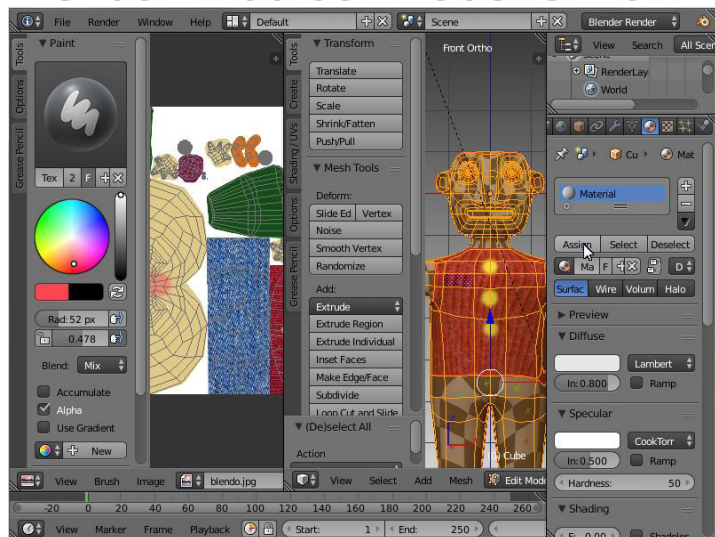


Man får nu möjlighet att måla på figuren i 3D-fönstret. Figuren fick tre gula knappar på bröstet. Det går också att måla i 2D i UV-fönstret om man väljer Paint istället för View.

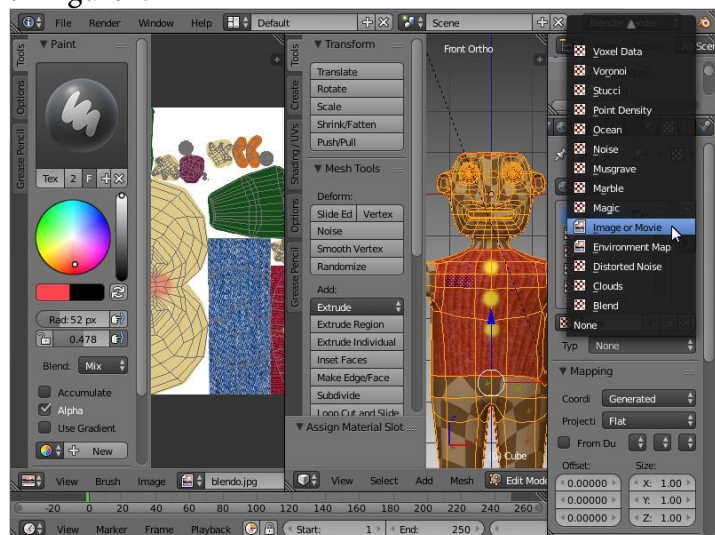


För att kunna använda bilden som ett material så måste man spara den för att få med de gula knapparna och den röda näsan.

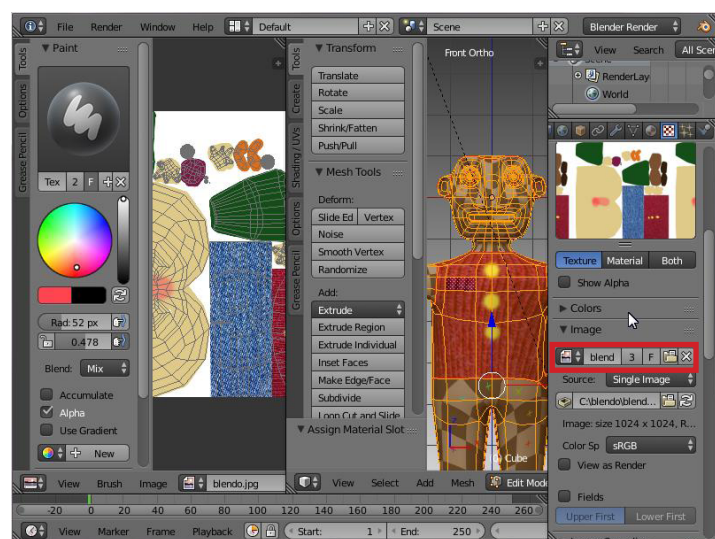
Blendo 4 hud och kläder s. 10



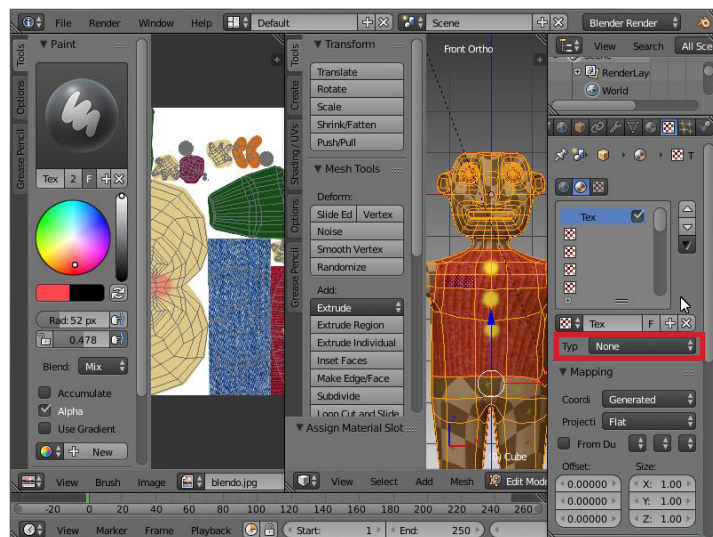
Man kan skapa ett material och välja hela figuren i Edit Mode och sen klicka Assign för att tilldela materialet till figuren.



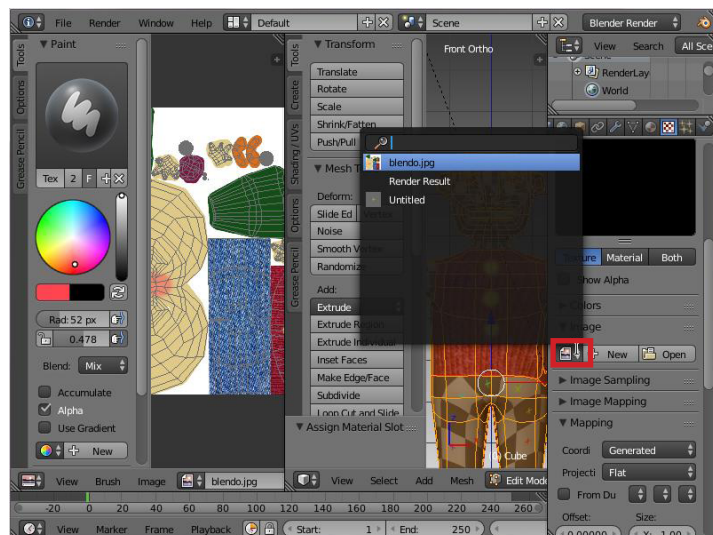
Och välja Image or Movie



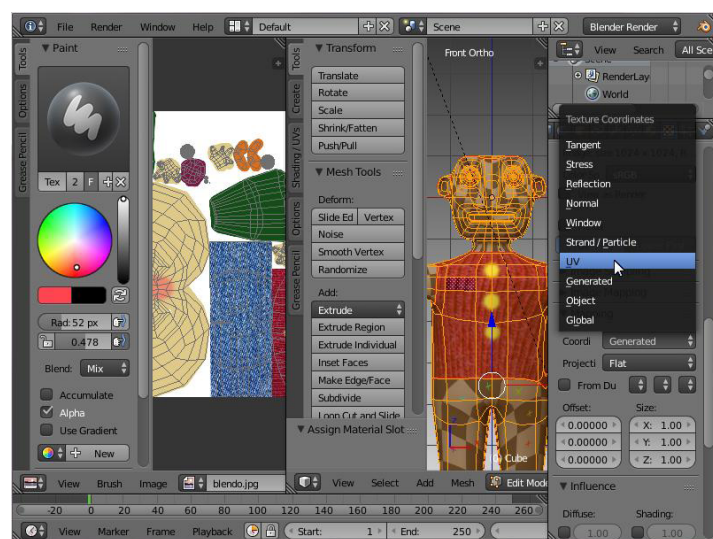
Bilden visar sig som en Texture



Man kan se till att materialet bygger på en textur genom att skapa en ny Texture. Man får lov att klicka Type.

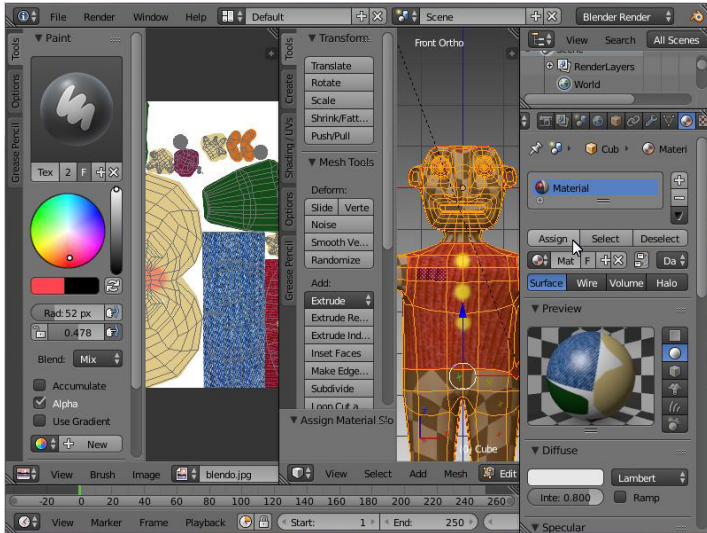


Och sen kan man välja den importerade bilden.

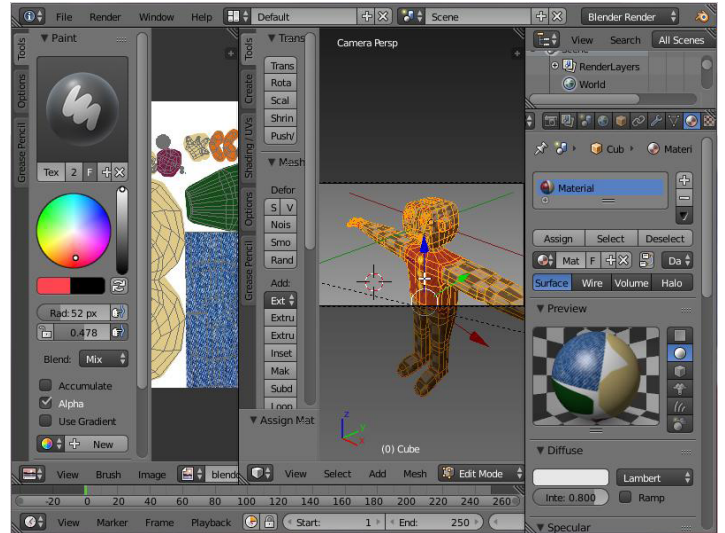


Under Mapping behöver man välja Coordinates: UV Map: UVMap

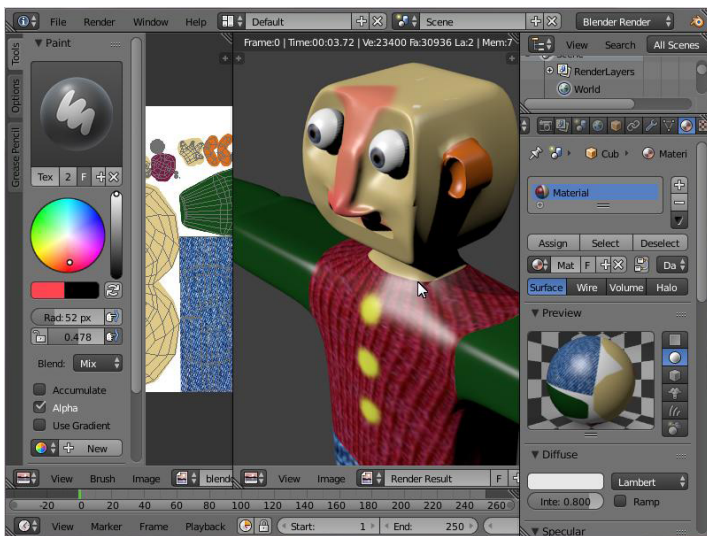
Blendo 4 hud och kläder s. 11



Man får se till att figuren är vald i Edit Mode och klicka Assign under Material fliken.



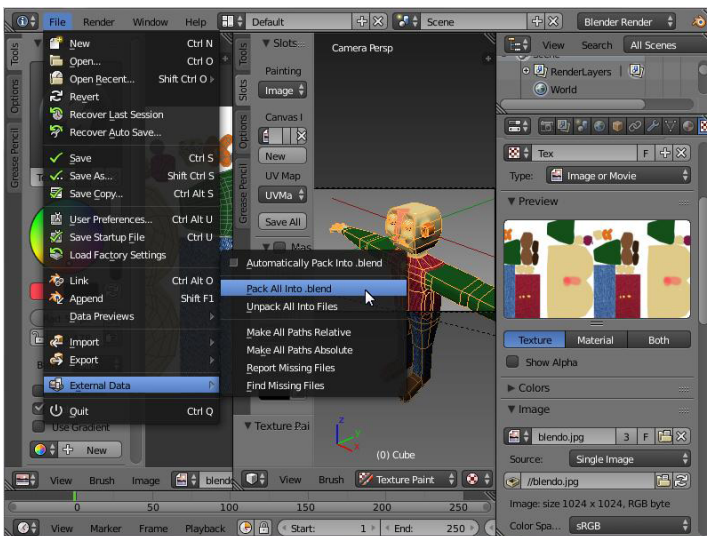
0 - för att få se vad kameran ser
E12 - för att rendera



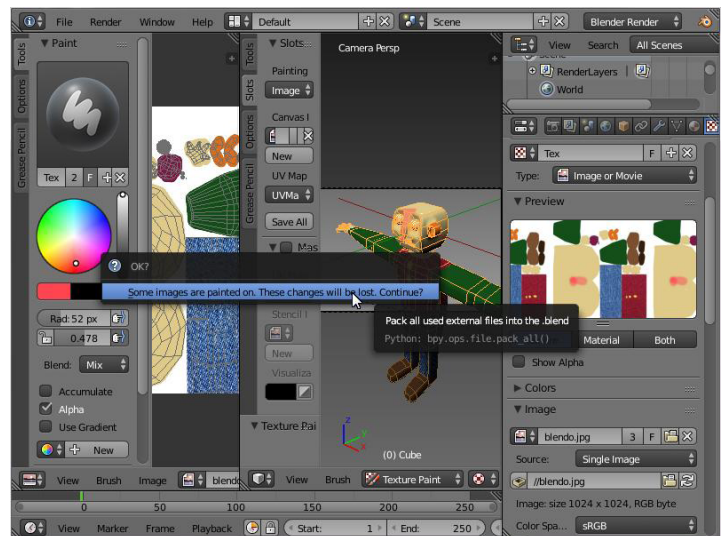
Och så här blev resultatet

F3 för att spara bilden

ESC för att komma tillbaka till 3D-fönstret



För att spara bilden tillsammans med figuren så kan man gå till File > External Data > Pack All Into .blend



Man får reda på att det man målat på bilden ej kommer att sparas med bilden. Bäst är att spara den påmålade bilden först.